

Momento II informe

estudiantes: Alexa Carolina Gamboa Mier y Manuela Arboleda Montoya

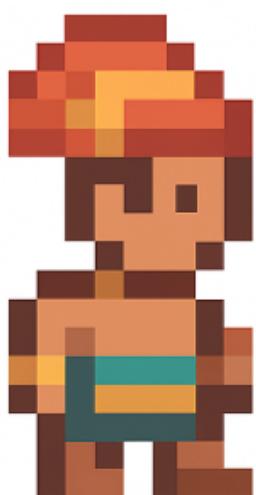
Nivel 1: “Las Cenizas del Conocimiento” — Los Códices Mayas

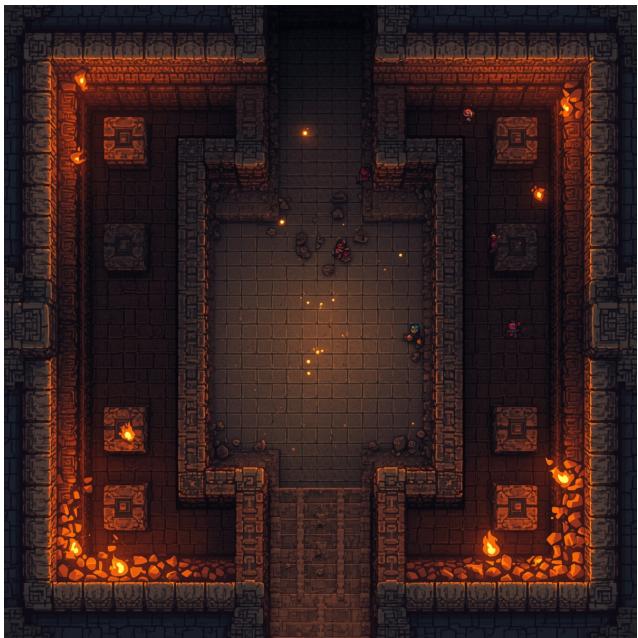
La vista del juego será desde arriba, el jugador se desplaza dentro de un templo maya donde los códices están esparcidos entre columnas, fuego y restos de piedra. Antes de entrar en el templo los dioses mayas le dan una bendición al jugador para que pueda recoger fragmentos aunque se estén quemando y sin que el jugador tenga algún tipo de daño. La iluminación es cálida, simulando la luz del fuego y el atardecer. El entorno se compone de plataformas y caminos de piedra que el jugador debe recorrer para recoger los fragmentos de los códices antes de que se acabe el tiempo. Se usará una interfaz simple con barra de tiempo y contador de códices, la cámara permanece fija desde arriba (no hay desplazamiento lateral). El nivel tiene ambientación sonora con tambores suaves y efectos de fuego a lo lejos.

Interacción

- **Jugador:** Controla a un escriba maya. Puede moverse en cuatro direcciones, hacia arriba , abajo , izquierda y derecha.
- **Objetos:** Códices, columnas,fuego y ruinas.
- **Condición de victoria:** Reunir todos los códices antes de que el tiempo se acabe, se implementará un temporizador.
- **Condición de derrota:** no salvar los códices a tiempo.

sprites





Nivel 2: “El Silencio” — La censura durante la Inquisición

El nivel se desarrolla con una vista cenital (desde arriba) en un monasterio oscuro vigilado por guardias. El jugador se desplaza entre mesas con pergaminos, puertas, paredes y estantes antiguos, en un entorno con iluminación tenue que genera sombras aprovechables para ocultarse.

El personaje principal es un monje que intenta recuperar y compartir con el pueblo los textos prohibidos censurados por la Iglesia durante la Inquisición.

Los pergaminos se encuentran ocultos en zonas oscuras del monasterio y custodiados por los guardias.

Dinámica del juego:

Los guardias poseen un rango de visión limitado.

Si el jugador entra en ese rango mientras porta un pergamo prohibido, el guardia cambia su comportamiento a modo persecución y lo seguirá mientras permanezca dentro del rango.

Si logra alcanzarlo, el jugador pierde el nivel.

El objetivo principal es copiar todos los textos indicados sin ser descubierto.

El ambiente se complementa con sonidos ambientales como pasos, viento y campanas, que intensifican la sensación de tensión.

Las rutas del Inquisidor son fijas y predecibles, lo que permite al jugador memorizar patrones y planificar sus movimientos.

La cámara se mantiene cenital y estática, mostrando una vista completa del escenario.

Interacciones

- **Jugador:** Controla al monje, quien debe copiar los textos prohibidos sin ser detectado.
Puede mantener los pergaminos ocultos mientras se encuentre dentro de las sombras.
- **Enemigo principal:** El Inquisidor, que actúa como el único **agente inteligente del videojuego**.
 - **Percepción:** Detecta al jugador si entra en su rango de visión portando un pergamino prohibido.
 - **Decisión:** Si detecta movimiento o al jugador con un texto, cambia a modo persecución. Si no percibe amenazas, sigue su ruta de patrullaje fija.
 - **Acción:** Patrullar y perseguir directamente, sin aprendizaje ni adaptación.
- **Objetos:** Pergaminos, zonas de sombra y mesas de trabajo.
- **Condición de victoria:** Copiar todos los textos sin ser visto.
- **Condición de derrota:** Ser atrapado por el Inquisidor mientras se porta un pergamino prohibido.

sprites





Nivel 3: “La Represión” — El index Librorum Prohibitorum

El nivel se desarrolla desde una vista cenital (arriba) en un espacio imponente, oscuro y sombrío. El jugador principal (el verdugo) va pasando uno a uno que es culpado por herejía, de acuerdo a esto según la información, decidiremos si el acusado es realmente culpable o si es inocente. En el lugar hay muy poca iluminación natural, sin embargo, en el estrado se encuentra el inquisidor para el acusado y grandes libros de actas en mesas adyacentes y el verdugo está imponente, cerca del acusado.

El jugador debe consultar el index para verificar si el texto o autor asociado al acusado realmente está en la lista.

Dinámica del juego:

El jugador debe acceder a la información, decidir si el acusado es culpable de poseer o leer textos prohibidos y marcar la sentencia (culpable/inocente)

El verdugo debe recolectar de 3 a 5 piezas de evidencia dispersas en la sala de juicios

El jugador debe encontrar el Librorum Prohibitorum para verificar si el texto encontrado al acusado está en la lista, pues es la verdad objetiva

El movimiento del verdugo es libre dentro de la sala, pero debe moverse con rapidez para investigar. La tensión proviene del tiempo y la decisión moral

El jugador se acerca a un libro de actas y marca la sentencia, si es correcta según la evidencia, el nivel termina con la ejecución de la pena.

Interacciones:

- **Rol:** Controla al verdugo, un agente del poder inquisitorial, forzado a tomar una decisión sobre la vida del acusado.
Puede interactuar con pergaminos, libros de actas y objetos en el escenario para recolectar información

- **Enemigo principal:** El inquisidor, ahora es el símbolo inamovible de la autoridad y la fuente de la presión
 - Percepción: Está enfocada en el tiempo transcurrido y en si el verdugo está en duda por mucho tiempo
 - Decisión: Si el medidor de tiempo se llena, el inquisidor interviene automáticamente, dicta una sentencia predeterminada, y el nivel termina en derrota.
 - Acción: Permanece sentado en su estrado (con vista de arriba) emitiendo frases de presión a medida que el tiempo avanza
- **Objetos:** Index Librorum Prohibitorum, evidencia del acusado, púlpito de actas, reloj de arena
- **Condiciones de victoria:** El verdugo debe marcar la sentencia en el púlpito de actas que coincide con la verdad objetiva revelada al consultar el index y la evidencia
- **Condiciones de derrota:** El jugador marca la sentencia opuesta a lo que revela la evidencia del index, y si el reloj de arena se agota el inquisidor interviene y anula la autoridad del verdugo

Sprites



Componentes del Agente Inteligente (El Inquisidor)

El Inquisidor es un agente inteligente reactivo con un comportamiento basado en reglas , que alterna entre los estados de Patrullaje y Persecución.

1. Componente de Percepción (Sensores)

El Inquisidor determina si el jugador es una amenaza que debe ser perseguida.

1. Evaluación de Amenaza (Detección): El Inquisidor percibe al jugador como una amenaza y activa la persecución si todas las siguientes condiciones se cumplen al mismo tiempo:

- Condición 1: El jugador se encuentra dentro del Rango de Visión del Inquisidor.
- Condición 2: El jugador está portando un pergamo prohibido.
- Condición 3: El jugador no está oculto en una zona de sombra.
- Se detecta la amenaza si la Distancia es menor o igual al Rango de Visión Y el Jugador Porta Pergamo Y el Jugador No Está en Sombra.

2. Componente de Decisión (Lógica de Control)

Este componente decide cuál de las dos acciones posibles debe ejecutar el Inquisidor en función de la percepción.

1. Transición al Estado de Patrullaje: Este es el estado por defecto. El agente cambia o permanece en Patrullaje si la amenaza no ha sido detectada o si el jugador sale del Rango de Visión.
 - El Estado Nuevo es Patrullaje si NO se cumplen simultáneamente las tres condiciones de detección mencionadas en el punto anterior.
2. Transición al Estado de Persecución: Este estado se activa inmediatamente si el Inquisidor percibe una amenaza clara.
 - El Estado Nuevo es Persecución si se cumplen simultáneamente las tres condiciones de detección (Distancia, Portar Pergamo y No Estar en Sombra).

3. Componente de Acción (Efectores)

Este componente ejecuta el movimiento del Inquisidor según el estado determinado.

1. Acción de Patrullaje (Ruta Fija): El Inquisidor sigue una ruta de movimiento preestablecida y fija, moviéndose entre puntos de ruta definidos.
 - o La Posición Nueva se calcula sumando a la Posición Actual un Vector de Dirección hacia el siguiente punto de la ruta, multiplicado por una Velocidad de Patrullaje constante.
2. Acción de Persecución (Movimiento Directo): El Inquisidor se mueve directamente hacia la ubicación actual del jugador.
 - o La Posición Nueva se calcula sumando a la Posición Actual un Vector de Dirección que apunta directamente al jugador, multiplicado por una Velocidad de Persecución constante.

Diagrama de flujo:

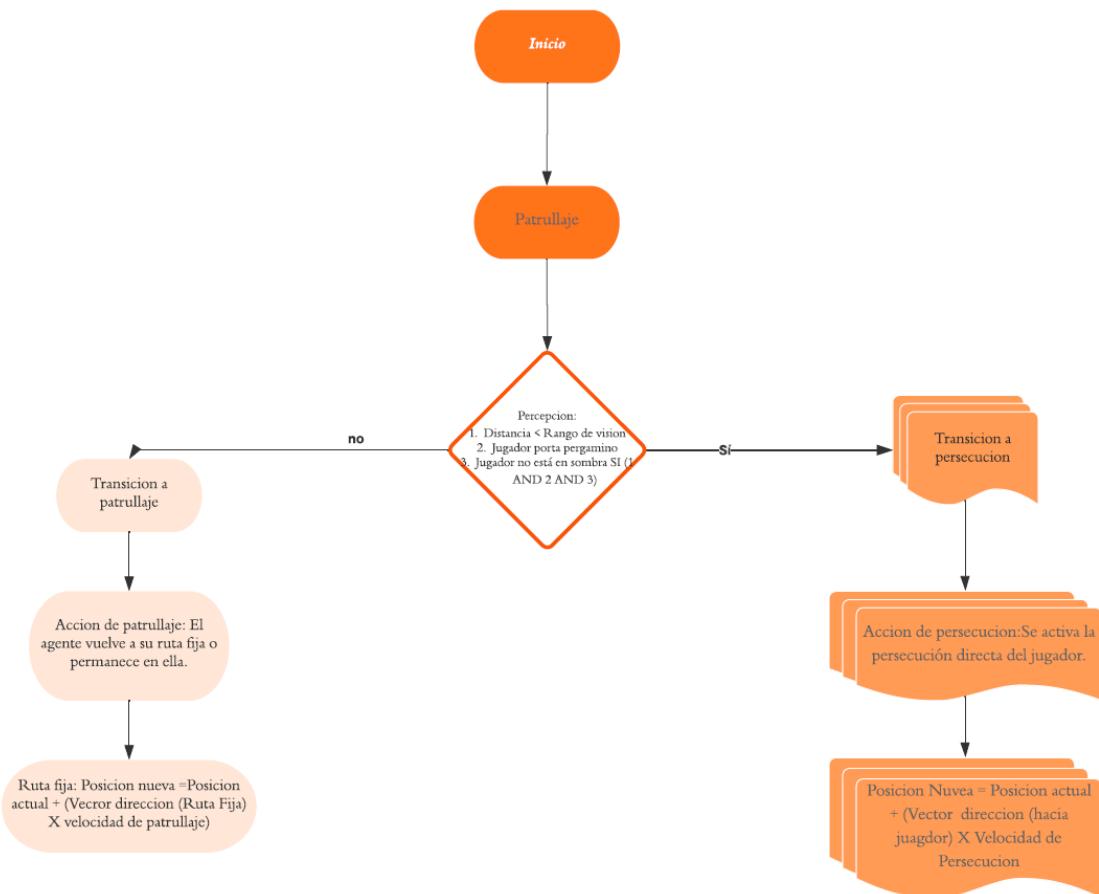


Diagrama de clases:

